**BABI**

**PENDAHULUAN**

## LatarBelakang

Pendidikan selalu berkaitan dengan ilmupengetahuan yangakan diperoleh oleh peserta didik. Ilmu pengetahuan memiliki pengaruh yang besar terhadap peserta didik dalam membentuk pola pikir dan tingkah laku. Zubaedi dalam Fadlan Noer, Muhammad &Nurmadiah (2003:13) menyatakan dengan pendidikan akan dihasilkan kualitas manusia yang memiliki kehalusan budi dan jiwa, dan memiliki kecemerlangan. Dengan adanya ilmu pengetahuan mereka lebih mampu dalam memperlihatkan kualitas diri mereka serta mengetahui potensi diri mereka masing-masing. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangan potensi dan kemampuan anak agar mencapai kualitas yang lebih baik lagi.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang pesat, guru tidak lagi hanya bertindaksebagai penyaji informasi, tetapi juga harus mampu bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbingan yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan mengolah sendiriinformasi.Berpikirkreatif,berpikirkritis,berkomunikasi,dan berkolaborasi merupakan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan pada era revolusi industri 4.0 (Sukmawarti et al, 2022). Dengan demikian, keahlianguru harus terus dikembangkan dan tidak hanya terbatas pada penguasaan prinsip mengajar tetapi harus mengembangkan konsep dalam mengajardenganbaikagarsiswadapatbelajardenganaktif,kemudiangurujuga

membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara tau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi seta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Baiknya pembelajaran diwujudkan melalui aktivitas belajar yang efektif serta efisien.Aktivitas belajar yang baik akan memberikan efek langsung terhadap keberhasilan belajar siswa karena proses pembelajarantidak lepas dengan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Hidayat et al, 2022) Menurut H. Malik dalan Sumiharsono, (2017) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkanpesan. Sehingga media dapat merangsang perhatian dan minat.Dalam suatu pembeajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran dapat berkontribusi dengan baik terhadap hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran, media sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran dikelas yang akan dilakukan guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka guru akan terbantu dalam penyampaian materi pembelajaran, begitupun dengan siswa juga akan terbantu dalam menemukan konsep materi dan lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Maka dari itu, media pembelajaran ini sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran IPA meruopakan pembelajaran yang harus menggunakan media di beberapa materi, karena pe,mbelajaran IPA ini berkaitan denganalam semesta yang tidak semuanya siswa dapat membayangkannya. Sehingga dibantulah dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satunya yaitu pada materi pengelompokan hewan berdasarkan makanannya, yang mana ada beberapa hewan yang siswa tidak pernah melihat di lingkungan sekitarnya sehingga dibuatkan media agar siswa lebih memahami. Samatowa (2006) menyatakan bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen. Selanjutnya, Sulistyorini dan Supartono (2007) memaparkan bahwa pada hakikatnya IPA dipandang dari segi produk, proses, dan pengembangan sikap.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, pelaksanaanpembelajaranpadasekolahtempatpenelitiansudahsesuaidengan standar proses pendidikan, namun dalam penggunaan media belum maksimal dikarenakan media yang digunakan kurang menarik bagi siswa. Pada proses pembelajaran guru masih menggunakan media yang terbuat dari kertaskarton yang kemudian ditempel dengan gambar gambar. Penggunaan media yang tidak menarik dapat membuat siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswamerasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung karena pembelajaran terjadi hanya satu arah (pasif).

Penggunaan media pada sekolah yang menjadi tempat meneliti kurang efektifdankurangbervariasi,sehinggamenimbulkanmasalahyangsudah

dijelaskan diatas. Pada pembelajaran IPA siswa kurang memahami tentang konsep materi yang diajarkan yaitu pada materi pengelompokan hewan berdasarkanmakanannya.SehinggahasilbelajarsiswapadapembelajaranIPA ini berkurang, karena biasanya guru tidak menggunakan media pada saat memaparkan materi pembelajaran sehingga siswa sering sekali diajak untuk berimajinasi, padahal pada usia SD siswa masih sulit dalam berimajinasi apalagi terhadap hal yang belum pernah ditemuinya.

Hal ini sejalan dengan Prabowo yang menyatakan bahwa penggunaan media yang belum maksimal dan tidak tepat membuat peserta didik sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang antusias dan sering bermain sendiri di kelas, dan hal ini menyebabkan hasil belajar pada pembelajaran kurang maksimal Prabowo (2017). Selain itu Rohmah menjelaskan keterbatasan penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung mengakibatkan proses pembelajaranmenjadi membosankan, hal ini berdampak pada siswa cenderung diam saat ditanya dan tidak terjadinya pemahaman terhadap materi Rohmah (2020).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka perlu adanya pengembangan sebuah media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, usaha yang dapat digunakan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif serta media yangdapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media yang sesuai dengan materi peneliti tentang hewan dan makanannya yaitumedia3dimensiatau yangbiasadisebutdengan mediadiorama.Diorama dapatmenjadisalahsatualterntifpemecahanmasalah,karenadioramasangat

sesuai dengan mata pelajaran IPA yang banyak membahas tentang fenomena- fenomena alam. Dengan menggunakan diorama, kita dapat memberikan pengalamanlangsungkepada siswa untukmengamati danmenelaah fenomena alam dalam bentuk model 3 dimensi dalam diorama yang sesuai dengan aslinya. Hal ini akan membuat siswa lebih penasaran dan antusias schingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran tersebut.

## IdentifikasiMasalah

Berdasarkanlatarbelakangdiatas,adapunidentifikasimasalahdalampenelitian yaitu:

1. Mediapembelajaran masihmenggunakankertasyangditempel
2. Siswamerasabosan dankurangantusiassaatpembelajaranberlangsung
3. Pembelajarantidakterjadisecaraduaarah(pasif)

## BatasanMasalah

Dari beberapa permasalahan yang telah teridentifikasi diatas, maka akan pembahasan pada penalitian ini tidak terlalu luas maka peneliti membatasi penelitian hanya pada kurang menariknya Media Pembelajaran pada saat proses pembelajaran sehingga dengan adanya pengembangan media pembelajaran siswa dapat berantusias dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

## RumusanMasalah

Adapunrumusanmasalahpadapenelitianiniadalah:

1. Bagaimanakah Pengembangan Media Diorama pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakahkelayakan,validitasataukeefektifan mediadiorama dalam Tema Ekosistem di Sekolah Dasar?

## Tujuan

Adapuntujuanpenelitianiniadalah:

1. Untuk menggambarkan langkah-langkah pengembangan Media Diorama dalam Tema Ekosistem di Sekolah Dasar
2. Untuk mengkaji kelayakan, kevalidan dan kefektifan Media Diorama pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar.

## Manfaat

## ManfaatTeoritis

Hasil penelitian ini ini dapat menambah pengetahuan tentangmedia pembelajaran terutama tentang media diorama, dan juga dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian dibidang pendidikan.

## ManfaatPraktis

## Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa terutama produk media ini membuat siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mempercepat pemahaman siswa terhadap Tema Ekosistem karena media berupa model objek seperti aslinya.

## BagiGuru

Manfaat penelitian ini bagi Guru adalah media diorama ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat menambah media pembelajaran yang ada disekolah dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang media pembelajaran.

## AnggapanDasar

Yang menjadi anggapan dasar pada penelitian yang berjudul pengembangan media dioramapada materi Ekosistem yaitu, media dioramaini sangatdapatmembantugurudalammenyampaikanmaterisecarajelas.Dimana media diorama ini merupakan media berbentuk 3 dimensi yang mana dalam 3 dimensi tersebut menggambarkan tentang fenomena yang sebenarnya pada materi pembelajaran yang diajarkan.

Media diorama ini juga dapat membenatu siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan oleh guru. Media ini sangat menarik bagi anak Sekolah Dasar, apalagi bagi siswa yang jarang sekali belajar menggunakan media diorama tersebut. Dengan adanya media ini, siswa dan guru dapat terbantu dalam proses pembelajaran.

## SpesifikasiProduk

Spesifikasiprodukyangakandikembangkandalampenelitianiniyaitu:

1. Media Diorama yangdikembangkansesuai dengantema yangdipelajari di kelas V Sekolah Dasar.
2. Media Diorama dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa pada tema ekosistem dikelas V Sekolah Dasar.
3. Media Diorama dibuat denganmenggunakanminiaturminiaturhewandan lainnya yang mirip dengan keadaan sebenarnya.
4. Media Diorama memiliki tampilann yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang dipelajari,